RESUMEN DE ESCENARIOS

Cada carta de Escenario propone a los jugadores una experiencia de juego especial por su diseño. En lugar de elegir componentes al azar durante la preparación, los jugadores utilizarán componentes elegidos a propósito para llevar la experiencia en una dirección concreta.

PREPARACIÓN

Ninguna de las cartas de Escenario de esta expansión (se distinguen por el icono del estandarte rojo) es compatible con la expansión Fireland. Los jugadores pueden elegir la carta de Escenario que corresponda a la experiencia de juego que deseen, o bien coger una al azar del montón. Durante la preparación de la partida, tendrás que colocar ciertos componentes concretos en lugar de elegirlos al azar.
Usa los números que aparecen en las cartas de Escenario como referencia para colocar el número adecuado de losetas de Acción Especial, Correspondencia y Objetivo del Beagle en su lugar correspondiente del tablero. Ten en cuenta que las losetas de Correspondencia, que se indican de izquierda a derecha, se colocan en el tablero de arriba abajo.

COMPONENTES

4 Losetas de Objetivo del Beagle
3 Losetas de Acción Especial
4 Cartas de Tripulación
4 Cartas de Escenario
4 Losetas de Objetivo
(2 plateadas y 2 doradas)

NUEVAS CARTAS DE TRIPULACIÓN

B1 - El jugador podrá elegir una Tienda de su color que ya hubiera colocado y llevar a cabo las acciones correspondientes como si la acabara de colocar por primera vez. Obtendrá además una ficha de Conocimiento Temporal.

B2 - El jugador podrá llevar a cabo una acción de Navegación de valor 5.

B3 - El jugador podrá llevar a cabo una acción de la Academia sin pagar ningún coste en Monedas por el Sello de Lacre elegido ni por colocarlo en su tablero personal. Obtendrá además 3 puntos de victoria.

B4 - El jugador podrá adelantar dos posiciones su indicador de la Teoría de la Evolución y obtendrá 5 Monedas.

Darwin's Journey

SCENARIOS
MINI-EXPANSION

DISEÑO DEL JUEGO
Simone Luciani
Nestore Mangone

ILUSTRADOR
Paolo Voto

REDACCIÓN DEL MANUAL
Jonathan Cox

THUNDERGRYPH GAMES

DESCRIPCIÓN DE LOS ESCENARIOS

B1 - Investigar Especímenes y escribir Correspondencia pasan a ser los aspectos más importantes.

B2 - Propone varias maneras de obtener Monedas, lo cual facilita conseguir fichas de Lente y colocar trabajadores en apartados del Diario que no estén ocupados.

B3 - Se centra en potenciar la Exploración y la Navegacíon, además de habilitar bonificaciones en los tableros personales.

B4 - Obtener Sellos de Lacre y colocar Tiendas pasan a ser los aspectos más importantes.

PREPARACIÓN DE LAS NUEVAS LOSETAS Y CARTAS

Baraja las nuevas losetas de Objetivo del Beagle, losetas de Acción Especial, losetas de Objetivo y cartas de Tripulación junto con los componentes correspondientes del juego base antes de empezar a preparar la partida. Todos estos componentes son compatibles con todas las demás expansiones.

NUEVAS LOSETAS DE OBJETIVO DEL BEAGLE

B1 - Cada jugador obtiene 3 puntos de victoria por cada ficha de Espécimen que haya en su tablero personal.

B2 - Cada jugador obtiene 2 puntos de victoria por cada Sello de Lacre que haya en su tablero personal, incluidos los que hayan conseguido durante la preparación.

B3 - Cada jugador obtiene 8 puntos de victoria por cada uno de sus trabajadores que haya conseguido la distinción de plata al tener 4 Sellos de Lacre o más.

B4 - Cada jugador obtiene 2 puntos de victoria por cada icono de libro en el que haya caído o que haya sobrepasado en el Marcador de la Teoría de la Evolución.

NUEVAS LOSETAS DE ACCIÓN ESPECIAL

B1 - Obtienes 2 Monedas por cada ficha de Espécimen que haya en tu tablero personal, hasta un máximo de 10.

B2 - Obtienes 2 puntos de victoria por cada Tienda que hayas colocado.

B3 - Puedes gastar 1 ficha de Conocimiento Temporal para superar cualquier carta de Tripulación que no hayas superado y obtener su recompensa.

NUEVAS LOSETAS DE OBJETIVO

El jugador debe haber colocado 1 Explorador en la Ruta Insular marcada con el icono de un explorador y un círculo.

El jugador debe tener al menos un trabajador que haya obtenido la distinción de plata al tener 4 Sellos de Lacre o más.

El jugador debe tener al menos un trabajador que haya obtenido la distinción de oro al tener 6 Sellos de Lacre.

El jugador debe tener al menos un explorador en la posición final de una Ruta Insular.